

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

B7

(11)Publication number : 2002-219283

(43)Date of publication of application : 06.08.2002

(51)Int.Cl.

A63F 13/12

A63F 13/00

A63F 13/10

G06F 17/60

(21)Application number : 2001-019259

(71)Applicant : TSUBASA SYSTEM CO LTD

(22)Date of filing : 26.01.2001

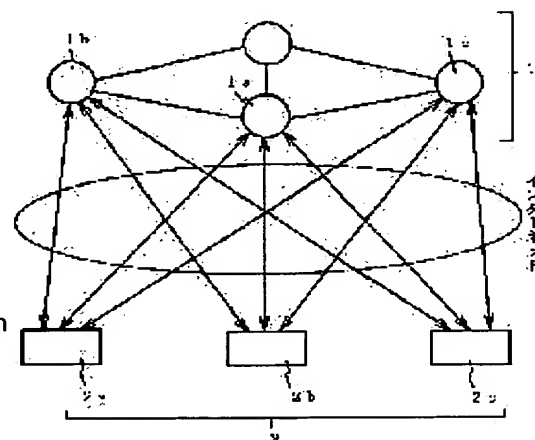
(72)Inventor : TAKAHASHI EIICHI

(54) INFORMATION MANAGEMENT SYSTEM, METHOD AND PROGRAM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide an information management system, method and program enabling access to a plurality of servers on one game, while the plurality of servers provides game information about the same series of games with different stories, respectively.

SOLUTION: The information management system manages information transferred between itself and each terminal 2 connected thereto via a network. The system includes a plurality of servers 1 receiving information about the operation of each terminal 2 and transmitting the game information according to the operation information received by reception means, with each server 1 providing the game information about the same series with different stories.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 26.01.2001

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 01.07.2003

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection] 2003-14778

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection] 31.07.2003

[Date of extinction of right]

BEST AVAILABLE COPY

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-219283

(P2002-219283A)

(43) 公開日 平成14年8月6日 (2002.8.6)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	Z 2 C 0 0 1
	13/00	13/00	C
	13/10	13/10	P
			B
審査請求 有 請求項の数23 O L (全 17 頁) 最終頁に続く			

(21) 出願番号 特願2001-19259(P2001-19259)

(22) 出願日 平成13年1月26日 (2001.1.26)

(71) 出願人 594057314

翼システム株式会社

東京都江東区亀戸2丁目25番14号

(72) 発明者 高橋 栄一

東京都江東区亀戸二丁目25番14号 翼シス

テム株式 会社内

(74) 代理人 100089244

弁理士 遠山 勉 (外3名)

Fターム(参考) 2C001 AA09 BA02 BB01 BB07 BC02

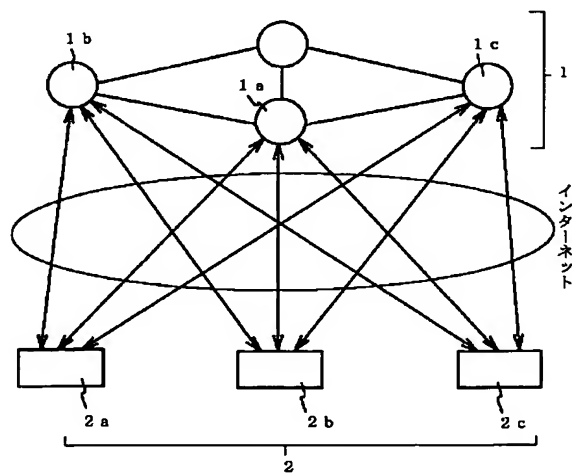
BC03 BD03 CB08 CC01 DA06

(54) 【発明の名称】 情報管理システム、情報管理方法、情報管理プログラム

(57) 【要約】

【課題】 複数サーバがそれぞれストーリーの異なる同一シリーズのゲーム情報を提供するようにし、一つのゲームで複数のサーバへのアクセスを招来する情報管理システム、情報管理方法、情報管理プログラムを提供する。

【解決手段】 ネットワークを介して接続する端末2との間で通信する情報の管理を行う情報管理システムにおいて、端末2による操作の情報を受信し、該受信手段で受信した操作の情報に応じてゲーム情報を送信するサーバ1を複数備え、各サーバ1がストーリーの異なる同一シリーズのゲーム情報を提供する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】ネットワークを介して接続する端末との間で通信する情報の管理を行う情報管理システムにおいて、

端末による操作の情報を受信する受信手段と、該受信手段で受信した操作の情報に応じてゲーム情報を送信する送信手段とを有したサーバを複数備え、各サーバがストーリーの異なる同一シリーズのゲーム情報を提供する情報管理システム。

【請求項2】前記複数のサーバと接続してゲームを行った各端末のゲーム結果を管理する成績管理手段を備えたことを特徴とする請求項1に記載の情報管理システム。

【請求項3】前記各サーバに、ゲーム情報を配信するホスト局を備えたことを特徴とする請求項1又は2に記載の情報管理システム。

【請求項4】前記送信手段が、前記ゲーム情報によるゲーム画面と共に広告が表示されるように広告情報を前記端末に対して送信することを特徴とする請求項1から3の何れかに記載の情報管理システム。

【請求項5】ネットワークを介して接続する端末との間で通信する情報の管理を行う情報管理システムにおいて、

端末による操作の情報を受信する受信手段と、該受信手段で受信した操作の情報に応じてゲーム情報及び広告情報を送信する送信手段とを備え、前記ゲーム情報に基づいて前記端末で遊戯されるゲームの進行状況に応じ、所定のタイミング及び／又は表示画像中の所定の箇所であって前記広告情報に基づく広告を提供する情報管理システム。

【請求項6】前記所定のタイミングが、ゲームの開始時、ゲームの終了時、ゲームの結果発表時、ゲームの状況が好転したとき、ゲームの結果が好成績であったときの少なくとも一つであることを特徴とする請求項5に記載の情報管理システム。

【請求項7】前記表示画像中の所定の箇所が、ゲーム進行の目印となる箇所、ゲーム進行中に複数回表示される箇所、ゲームのキャラクター、ゲームに登場する店の看板、の少なくとも一つであることを特徴とする請求項5又は6に記載の情報管理システム。

【請求項8】前記受信手段と送信手段を有したサーバを複数備え、各サーバがストーリーの異なる同一シリーズのゲーム情報を提供することを特徴とする請求項5から7の何れかに記載の情報管理システム。

【請求項9】前記端末を介してゲームを行うユーザ毎にポイントを管理するポイント管理手段を備え、該ポイント管理手段が前記ゲームの結果に応じて当該ユーザのポイントを加算又は減算することを特徴とする請求項1から8の何れかに記載の情報管理システム。

【請求項10】前記端末を介してゲームを行うユーザ毎にポイントを管理するポイント管理手段を備え、

該ポイント管理手段が、前記サーバの提供するウェブサイトで当該ユーザが商品を購入した場合、該サイトに当該ユーザがアクセスした場合、該サイトに当該ユーザが顧客として登録した場合、当該ユーザの誕生日、キャンペーン期間に当該ユーザのポイントを加算することを特徴とする請求項1から9の何れかに記載の情報管理システム。

【請求項11】前記ポイントを用いて当該ユーザが行うゲームのキャラクターの属性を変更することを特徴とする請求項9又は10に記載の情報管理システム。

【請求項12】前記ポイントが商品と交換可能であることを特徴とする請求項9から11の何れかに記載の情報管理システム。

【請求項13】前記端末を介してゲームを行うユーザ毎に該ゲームの成績を管理し、該成績を当該ユーザに通知するランキング通知手段を備えたことを特徴とする請求項1から12の何れかに記載の情報管理システム。

【請求項14】ネットワークを介して接続する端末との間で通信する情報の情報管理方法であって、端末による操作の情報を受信するステップと、該受信手段で受信した操作の情報に応じてゲーム情報を送信するステップとを複数のサーバにて実施し、各サーバにおいて送信するゲーム情報をストーリーの異なる同一シリーズとしたことを特徴とする情報管理方法。

【請求項15】ネットワークを介して接続する端末との間で通信する情報の情報管理方法であって、端末からの操作情報を受信するステップと、該受信した操作情報に応じてゲーム情報を送信するステップと、該端末に対してゲームの進行状況に応じ、所定のタイミング及び／又は表示画像中の所定の箇所であって広告情報を提供するステップと、を含む情報管理方法。

【請求項16】前記端末を介してゲームを行うユーザ毎にポイントを管理し、前記ゲームの結果に応じて当該ユーザのポイントを加算又は減算するステップを含むことを特徴とする請求項14又は15に記載の情報管理方法。

【請求項17】ネットワークを介して接続する端末との間で通信するサーバにて運用され、該通信に供される情報の管理を行う情報管理プログラムであって、端末からの操作情報を受信するステップと、該受信した操作情報に応じてゲーム情報を送信するステップと、

該端末に対してゲームの進行状況に応じ、所定のタイミング及び／又は表示画像中の所定の箇所であって広告情報を提供するステップと、を実行させる情報管理プログラム。

【請求項18】前記所定のタイミングが、ゲームの開始時、ゲームの終了時、ゲームの結果発表時、ゲームの状況が好転したとき、ゲームの結果が好成績であったとき

の少なくとも一つであることを特徴とする請求項 17 に記載の情報管理プログラム。

【請求項 19】前記表示画像中の所定の箇所が、ゲーム進行の目印となる箇所、ゲーム進行中に複数回表示される箇所、ゲームのキャラクター、ゲームに登場する店の看板、の少なくとも一つであることを特徴とする請求項 17 又は 18 に記載の情報管理プログラム。

【請求項 20】前記ゲームを複数のサーバに対して行った端末からゲーム結果を取得するステップと、該ゲーム結果を管理するステップとを含むことを特徴とする請求項 16 から 18 の何れかに記載の情報管理プログラム。

【請求項 21】前記端末を介してゲームを行うユーザ毎にポイントを管理し、前記ゲームの結果に応じて当該ユーザのポイントを加算又は減算するステップを含むことを特徴とする請求項 17 から 20 の何れかに記載の情報管理プログラム。

【請求項 22】前記端末を介してゲームを行うユーザ毎にポイントを管理し、前記サーバの提供するウェブサイトで当該ユーザが商品を購入した場合、該サイトに当該ユーザがアクセスした場合、該サイトに当該ユーザが顧客として登録した場合、当該ユーザの誕生日、キャンペーン期間、に当該ユーザのポイントを加算することを特徴とする請求項 17 から 21 の何れかに記載の情報管理プログラム。

【請求項 23】前記ポイントの使用に応じて当該ユーザが行うゲームのキャラクターの属性を変更するステップを含むことを特徴とする請求項 21 又は 22 に記載の情報管理プログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明はネットワークを介して接続される端末との間で通信されるゲーム情報や、広告情報、該ゲームに係るポイント情報等の管理を行う情報管理システム、情報管理方法、情報管理プログラムに関する。

【0002】

【従来の技術】近年、インターネットの WWW (World Wide Web) 上でウェブサイトを開示し、商品の紹介やサポート情報等を提供することが広く行われている。

【0003】このようなウェブサイトでは、提供するページの一部分に J A V A (登録商標) スクリプト等の言語により構成された広告、所謂バナー広告を表示させ、有用な情報の提供に乗じて広告を行う広告手法が用いられていた。

【0004】該広告手法は、比較的安価に広告でき、主体となる情報の有用性によって多くの人に見てもらえる可能性がある。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、このようなバナー広告は、有用な情報だけを要求する利用者達にとって、邪魔なものとして認識される傾向があった。

【0006】この為、ウェブページを表示させる際、バナー広告を除去するプログラムも存在する。

【0007】また、バナー広告の広告効果は、主体となる情報の内容に左右されるため、需要の高いゲーム情報を提供し、このゲーム画面に広告を表示させるものもある。

10 【0008】図 21 は、従来のゲーム画面にバナー広告を表示した例である。

【0009】図 21 (a) では、ゲーム表示部 41 の下側、図 21 (b) はゲーム表示部 41 の右側、図 21 (c) はゲーム表示部の背景にそれぞれバナー広告 42 を表示している。

【0010】この場合もバナー広告 42 は、主体であるゲームの内容と関係なく表示しているため、ゲームを楽しむユーザにとって目障りな存在であった。

20 【0011】従って広告効果が薄いだけでなく、広告内容が悪いイメージで受け止められてしまう可能性があった。

【0012】また、魅力あるゲームを開発するには、多大な投資が必要であり、自社のウェブサイトの広告効果を増すためにだけに新規のゲームを開発するのは現実的ではなかった。

30 【0013】そこで本発明では、複数サーバがそれぞれストーリーの異なる同一シリーズのゲーム情報を提供するようにし、一つのゲームで複数のサーバへのアクセスを招来する情報管理システム、情報管理方法、情報管理プログラムの提供を目的とする。

【0014】

【課題を解決するための手段】本発明は、複数のサーバのウェブサイト (情報提供手段) にて転戦型のゲームを提供することにより、一つのゲームで複数のサイトへのアクセスを招来し、各サイトの宣伝効果を果たしている。

【0015】また、本発明は、ゲームの一部として広告情報を提供したことにより、ユーザの遊戯を邪魔することなく、効果的に広告を行っている。

40 【0016】また、本発明は、ゲームのキャラクターの属性をポイントに応じて有為に変更できるようにし、ポイントの獲得を促して商品の販売促進やリピーターの確保を図っている。

【0017】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態について添付図面を参照して説明する。

【0018】図 1 は、本発明の情報管理システムの概略構成図である。

50 【0019】本発明の情報管理システムは、同図に示すように複数のサーバ 1 を備え、インターネット等のネッ

トワークを介して接続する端末2との間で通信する情報の管理を行っている。

【0020】本例では、各サーバ1a、1b、1cがストーリーの異なる同一シリーズのゲーム情報を提供する。

【0021】なお、サーバ1aは、ゲームを行った各端末2a、2b、2cのゲーム結果を管理する成績管理手段や、ゲーム情報を各サーバ1b、1cへ配信する配信手段を備えたホスト局としても機能している。

【0022】サーバ1aは、図2に示すように、本体11内に、MPU（micro processor unit）やメインメモリ等よりなる演算処理部12、演算処理の為にソフトウェアを記憶したハードディスク（固体磁気記憶装置）13、これらのデータの入出力部である入出力ポート14等が備えられている。

【0023】また、該本体11には、入出力ポート14を介してディスプレイ17や、モデム18等の周辺機器が接続されている。

【0024】本体11のハードディスク13には、オペレーティングシステム（OS）やアプリケーションソフト（情報管理プログラム）がインストールされている。また、該ハードディスク13内には広告位置と対応付けた広告情報を記憶する広告情報データベースや、ユーザ毎のポイントを記憶するポイントデータベース、ユーザ毎の成績を記憶する成績データベースを構築している。

【0025】演算処理部12は、周辺機器からの情報やアプリケーションソフトに基づく処理により、受信手段21や、送信手段22、ポイント管理手段23、成績管理手段24、配信手段25等を実現している。

【0026】受信手段21の機能としては、端末による操作の情報を受信している。

【0027】送信手段22の機能としては、該受信手段21で受信した操作の情報に応じてゲーム情報を送信する。また、前記ゲーム情報によるゲーム画面と共に広告が表示されるように広告情報を前記端末2に対して送信する。

【0028】該広告の表示方法は、後述のように、端末2で遊戯されるゲームの進行状況に応じ、所定のタイミングで広告を表示させたり広告用の音楽を鳴らしたりする。また、表示画像中の所定箇所、即ちゲームの一部として広告を表示する。

【0029】ポイント管理手段23の機能としては、端末2を介してゲームを行うユーザ毎にポイントを管理している。

【0030】成績管理手段24の機能としては、複数のサーバ1と接続してゲームを行った各端末2のゲーム結果を管理する。

【0031】配信手段25の機能としては、各サーバ1b、1cに、ゲーム情報を配信している。

【0032】また、サーバ1b、1cは、図3に示すよ

うにサーバ1aと比べて、略同一のハード構成であるが、演算処理部12等で実現する手段が異なっている。

【0033】該サーバ1b、1cの演算処理部12は、周辺機器からの情報やアプリケーションソフトに基づく処理により、受信手段21や、送信手段22、ゲーム情報受信手段26、ゲーム結果送信手段27等を実現している。

【0034】該ゲーム情報受信手段26の機能としては、サーバ1aから配信されるゲーム情報を受信してハードディスク13内に記憶させる。

【0035】ゲーム結果送信手段27の機能としては、各端末2のゲーム結果をサーバ1aの成績管理手段24へ送信する。

【0036】これらのサーバ1は、汎用のコンピュータにて情報管理プログラムを運用することで各手段を実現した構成であるが、各手段を専用の電子回路で実現する構成であっても良い。

【0037】図4は端末2の概略構成図である。

【0038】端末2は、本体51内に、MPU（micro processor unit）やメインメモリ等よりなる演算処理部52、演算処理の為にソフトウェアを記憶したハードディスク（固体磁気記憶装置）53、これらのデータの入出力部である入出力ポート54等が備えられている。

【0039】また、該本体51には、入出力ポート54を介してキーボード15、マウス16、ディスプレイ17、モデム18等の周辺機器が接続されている。

【0040】演算処理部22は、周辺機器からの情報やアプリケーションソフトに基づく処理により、表示手段61や、操作送信手段62、ランキング通知手段63等を実現している。

【0041】表示手段61の機能としては、サーバ1にて提供されるウェブページをディスプレイ17に表示させる。

【0042】操作送信手段62は、画面上のリンクをクリックする等の操作によるページ要求や、ゲームに係る情報の送信を行う。

【0043】なお、本例では、所謂ウェブブラウザによって表示手段61と操作送信手段62を実現している。

【0044】ランキング通知手段63は、ユーザ毎に該ゲームの成績を管理し、該成績を当該ユーザに通知する。

【0045】これらの構成により、ゲーム情報や広告情報の提供する手順（情報管理）について説明する。

【0046】図5は該手順（情報管理方法）の説明図である。

【0047】サーバ1が提供するゲーム情報は、各開催地を転戦してシリーズチャンピオンを決めるカーレースをゲーム化したものである。

【0048】本例ではサーバ1a、サーバ1b、サーバ1cの各開催地（ウェブサイト）でレースを行い、これ

を1シリーズとして、各レースの成績を総合してシリーズチャンピオンを決定する。

【0049】なお、サイト毎にコース（ストーリー）が異なっており、これらのゲーム情報をサーバ1aに入力し、他のサーバ1b、1cに対してもサーバ1aの配信手段25から配信して予め各サーバ1に設定しておく。

【0050】先ず、ユーザが端末2を用いてサーバ1aにアクセスする（ステップ1、以下S1のように略記する）。

【0051】ユーザは、該サーバ1aが提供するサイトのホームページを見てゲームのコーナーを探し、ゲームを選択する（S2）。

【0052】サーバ1aは、該端末2の選択（操作）の情報を受信手段21の機能により受信し、これに応じて送信手段22の機能により端末2に対してゲーム情報を送信する（S3）。

【0053】該ゲーム情報に基づき端末2でゲームを開始すると、端末2のディスプレイ17上に図6の如くゲーム画面（同図はゲームのタイトル）が表示され、次いでユーザを特定するための名前への入力求められる（図7）。この名前への入力画面の背景にスポンサーである「カー○○倶楽部」の広告を表示する。

【0054】ユーザ名を入力すると（S4）、メニュー画面（図8）となり、該画面中の選択肢のなかからRACEを選択した場合、コースの説明と、順位（成績）によって獲得できる賞金（ポイント）の説明が表示される（図9）。

【0055】該説明を確認するとレースが開始される（S5、図10）。

【0056】図11、図12、図13は、レース中の説明図である。ユーザは、自己のキャラクター70をマウス16で操作し、該図の如く所定のコースに沿って周回を重ねる。なお、該操作は、マウス16の移動方向で車（キャラクター）70の向きを決め、マウスボタンを押すことでアクセルを踏んだ状態とし、マウスボタンを離すことでブレーキを効かせた状態としている。

【0057】このとき、コースの脇に広告71を表示している。該広告71は、実際のレースと同様に広告スペースを設けており、単なる背景ではなく、ゲーム画面の一部として表示している。特に図11、図12のようにコーナー付近等、ゲーム進行の目印となる箇所に広告を配置している。従ってユーザは、カー○○の看板が見えてきたらブレーキをかけ、看板を回りきったところでアクセルを踏むとか、○○ハンバーガーの看板があったら次がヘアピンコーナーなのでスピードを緩める等、広告をゲーム攻略の一助としながら遊戯する。

【0058】そして、規定の数、周回するとレースが終了し、結果が表示される（S6、図14）。

【0059】同図では、今回のレースが4位で、獲得賞金（ポイント）が¥50000であったこと等が示され

ている。

【0060】このとき、レース結果が2位以上であった場合に、図15のように背景に広告を表示させても良い。これにより好条件と結びつけた広告の表示を行うことができる。

【0061】サーバ1aのポイント管理手段23は、この¥50000をポイントデータベースに記憶している（S7）。

【0062】また、成績管理手段24は、4位であったことを成績データベースに記憶する（S8）。

【0063】そして、ユーザは、2回戦を行う為、サーバ1bにアクセスし、上記と同様にホームページからゲームコーナーを探して本件のゲームを選択する（S2）。

【0064】なお、ユーザは、2回戦に際し、前回獲得したポイントを用いてキャラクター70の属性を変更しても良い。

【0065】この属性としては、タイヤ、ブレーキ、エンジン、ボディーなどがあり、これらをコースに適したものに変更することでレースを有利に展開できる。

【0066】図16は、メニュー画面（図8）でSHOPを選択し、タイヤを購入する例を示している。

【0067】本例では、ポイント¥50000を支払って、ノーマルタイヤより性能の良いハードタイヤを購入した。これにより、次のレースの勝率が上がり、ポイントが稼ぎやすくなる。

【0068】なお、該ポイントは、ゲーム結果によるものだけでなく、サーバ1bが提供するサイトで商品を購入した場合や、該サイトにアクセスした場合、顧客として登録した場合、そして登録したユーザの誕生日、キャンペーン期間などに発行しても良い。

【0069】これにより、ゲームを有利に進めようとするユーザが、該サイトで商品を購入したり、頻繁にアクセスしたりするようになり、サイト自体の宣伝効果がある。

【0070】そして、前述と同様にゲームを開始する。

【0071】図17は第2戦のコース説明である。このように第1戦と同じレーシングゲームであるが、コース（ストーリー）を異ならせている。

【0072】ゲーム終了後、サーバ1bのゲーム結果送信手段27が、ゲーム結果としてサーバ1aに当該ユーザの順位と獲得ポイントを送信する。

【0073】同様に、ユーザはサーバ1cにアクセスして第3戦を行う。

【0074】そして、ゲーム終了後、サーバ1cのゲーム結果送信手段27が、ゲーム結果としてサーバ1aに当該ユーザの順位と獲得ポイントを送信する。

【0075】所定期間このゲームを開催し、この期間終了後、サーバ1aの成績管理手段24は、シリーズ中最も成績が良かったユーザをシリーズチャンピオンに決定

する。

【0076】例えば1位をとった回数が最も多いユーザ、該回数が同じであればポイントの高いユーザをチャンピオンとする。

【0077】該シリーズチャンピオンになったユーザには、実際の車など、賞品を提供する。

【0078】また、その他のユーザも各サーバ1の提供するサイトで獲得したポイントと商品を交換できるようにしている。

【0079】例えば、シリーズ終了時のポイントが¥50000であれば、実際の商品500円分と交換する。

【0080】なお、ゲーム情報中には、広告の表示位置のみが記録されており、サーバ毎に送信手段22が広告情報データベースを参照し、対応する広告情報を嵌め込んで表示させている。

【0081】これにより各サーバ1b、1cは、独自に広告情報を用意し、サーバ1b、1c毎に広告を行っている。

【0082】また、これに限らずサーバ1aがサーバ1b、1c毎の広告をゲーム情報に嵌め込んで、サーバ1b、1cに配信することや、同一の広告を嵌め込んで、サーバ1b、1cに配信することとしても良い。

【0083】図18はサーバ1bが独自に用意した広告情報に基づいて、ユーザ名入力の際の広告スペースである背景に広告を表示させた例である。図7の場合と異なり、広告が「〇〇ハンバーガ」となっている。

【0084】図19は、端末2に備えたエージェントソフトのユーザーインターフェイスを示したものである。

【0085】該エージェントソフトは、ユーザに代わってメールのチェックや情報の収集を行うものであり、本例では、上記ゲームのランキング通知手段63として用いられている。

【0086】サーバ1aは、このランキング通知手段63用に、ポイント管理手段23が管理する各ユーザのポイントや、成績管理手段24が管理する各ユーザの成績に基づいて、ユーザのランキングを提供している。

【0087】ランキング通知手段63は、サーバ1から、ゲームの順位、賞金、ラップタイム、コース説明、当該ユーザのランキングを取得し、該ランキングや、該ランキングに係る情報等のランキング情報をディスプレイ17上に表示してユーザに通知する。

【0088】例えば、「現在〇〇位です。あと×××ポイントで△位になれます。」、「現在〇〇位です。このコースは、ハードタイヤが適しています。」、「現在〇〇位です。エンジンを交換するともっとタイムが縮まります。」、「現在〇〇位です。ブレーキを交換するともっとタイムが縮まります。」、「現在〇〇位です。レースであと×回、一位をとれば、△位になれます。」等、ランキングやランキング向上のためのアドバイスをユーザに示す。

【0089】これにより、ユーザが、レースの開催期間中、自己のランキングを向上させるため、各サーバ1にアクセスして、レースを行ったり、ポイント獲得の為に商品を購入したりするので、広告効果の向上が期待できる。

【0090】また、上記ランキングは、同一範囲の性能の車にて形成されるグループ内でのランキングや、同一範囲の獲得ポイントのユーザにて形成されるグループのランキング、総合グループ（無差別級）でのランキング等のように、クラスわけしても良い。

【0091】以上のように本実施形態によれば、転戦型のゲーム、即ち複数のサーバで同一シリーズのゲームを提供する構成としたことにより、一つのゲームで複数のサイトへのアクセスを招来できる。

【0092】これにより、関連企業や、グループ企業など、一連の会社の広告を効果的に行うことができる。

【0093】また、一つのゲームを複数のサイトで用いることができるので、開発にかかる投資の負担を分担できる。

【0094】また、広告をゲームの一部として表示させているので、ユーザの遊戯を邪魔することなく、広告を行うことができる。更に、ゲーム進行の目印となる箇所に配置したことにより、ゲーム攻略のため積極的に覚えてもらえる。

【0095】また、広告をゲームの結果が好成績であった場合など所定のタイミングで表示させたことにより、広告を良いイメージでとらえて貰える効果的な広告を行うことができる。なお、所定のタイミングで提供する広告情報としては、広告の表示に限らず宣伝用の音楽や宣伝文句等、音によるものであっても良い。

【0096】〈他の実施例〉図20は、ゲーム情報と広告情報を代えて実施した場合の実施例を示している。なお、その他の構成は、前述の実施形態と同じである。

【0097】同図に示すゲームは、ユーザ側のキャラクター（猫）73がハンマーHを投げて、ターゲットのネズミ74を退治する所謂シューティングゲームである。

【0098】ユーザは、落ちてくるネズミ74に当たらないように猫73を操作しながら、ネズミを退治する。

【0099】また、画面上部の右端から広告を表示させた飛行船75が出現し、画面左端に進み消えていく。これをゲーム中、所定の間隔繰り返す。

【0100】そして、この飛行船にハンマーHを当てるとボーナスポイントが獲得できる。

【0101】この他、名前の登録や、結果発表時に、背景へ広告を表示することなどは、同様である。

【0102】〈その他〉尚、本発明の情報管理システム、情報管理方法、情報管理プログラムは、上記した実施の形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において種々変更を加え得ることは勿論である。

【0103】本発明は、以下の事項の構成としても良い。

【0104】〔1〕 ネットワークを介して接続する端末との間で通信する情報の管理を行う情報管理システムにおいて、端末による操作の情報を受信する受信手段と、該受信手段で受信した操作の情報に応じてゲーム情報を送信する送信手段とを有したサーバを複数備え、各サーバがストーリーの異なる同一シリーズのゲーム情報を提供する。

【0105】〔2〕 前記複数のサーバと接続してゲームを行った各端末のゲーム結果を管理する成績管理手段を備える。

【0106】〔3〕 前記各サーバに、ゲーム情報を配信するホスト局を備え。

【0107】〔4〕 前記送信手段が、前記ゲーム情報によるゲーム画面と共に広告が表示されるように広告情報を前記端末に対して送信する。

【0108】〔5〕 ネットワークを介して接続する端末との間で通信する情報の管理を行う情報管理システムにおいて、端末による操作の情報を受信する受信手段と、該受信手段で受信した操作の情報に応じてゲーム情報及び広告情報を送信する送信手段とを備え、前記ゲーム情報に基づいて前記端末で遊戯されるゲームの進行状況に応じ、所定のタイミング及び／又は表示画像中の所定の箇所前記広告情報に基づく広告を提供する。

【0109】〔6〕 前記所定のタイミングが、ゲームの開始時、ゲームの終了時、ゲームの結果発表時、ゲームの状況が好転したとき、ゲームの結果が好成績であったときの少なくとも一つとする。

【0110】〔7〕 前記表示画像中の所定の箇所が、ゲーム進行の目印となる箇所、ゲーム進行中に複数回表示される箇所、ゲームのキャラクター、ゲームに登場する店の看板、の少なくとも一つとする。

【0111】〔8〕 前記受信手段と送信手段を有したサーバを複数備え、各サーバがストーリーの異なる同一シリーズのゲーム情報を提供する。

【0112】〔9〕 前記端末を介してゲームを行うユーザ毎にポイントを管理するポイント管理手段を備え、該ポイント管理手段が前記ゲームの結果に応じて当該ユーザのポイントを加算又は減算する。

【0113】〔10〕 前記端末を介してゲームを行うユーザ毎にポイントを管理するポイント管理手段を備え、該ポイント管理手段が、前記サーバの提供するウェブサイトで当該ユーザが商品を購入した場合、該サイトに当該ユーザがアクセスした場合、該サイトに当該ユーザが顧客として登録した場合、当該ユーザの誕生日、キャンペーン期間に当該ユーザのポイントを加算する。

【0114】〔11〕 前記ポイントを用いて当該ユーザが行うゲームのキャラクターの属性を変更する。

【0115】〔12〕 前記ポイントが商品と交換可能

とする。

【0116】〔13〕 前記端末を介してゲームを行うユーザ毎に該ゲームの成績を管理し、該成績を当該ユーザに通知するランキング通知手段を備えた。

【0117】本発明において、以上の各構成要素は、可能な限り組み合わせることができる。

【0118】

【発明の効果】以上、説明したように本発明によれば、複数サーバがそれぞれストーリーの異なる同一シリーズのゲーム情報を提供するようにし、一つのゲームで複数のサーバへのアクセスを招来する情報管理システム、情報管理方法、情報管理プログラムを提供できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の情報管理システムの概略図

【図2】 サーバ1aのブロック図

【図3】 サーバ1b、1cのブロック図

【図4】 端末2のブロック図

【図5】 情報管理手順の説明図

【図6】 ゲーム画面の説明図

【図7】 ゲーム画面の説明図

【図8】 ゲーム画面の説明図

【図9】 ゲーム画面の説明図

【図10】 ゲーム画面の説明図

【図11】 ゲーム画面の説明図

【図12】 ゲーム画面の説明図

【図13】 ゲーム画面の説明図

【図14】 ゲーム画面の説明図

【図15】 ゲーム画面の説明図

【図16】 ゲーム画面の説明図

【図17】 ゲーム画面の説明図

【図18】 ゲーム画面の説明図

【図19】 ランキング通知手段の説明図

【図20】 他の実施例の説明図

【図21】 (a)は、ゲーム表示部41の下側、(b)はゲーム表示部41の右側、(c)はゲーム表示部の背景にバナー広告42を示した図

【符号の説明】

- 1 サーバ
- 1a サーバ(ホスト局)
- 1b、1c サーバ
- 2 端末
- 2a、2b、2c 各端末
- 13 ハードディスク
- 12 演算処理部
- 21 受信手段
- 22 送信手段
- 23 ポイント管理手段
- 24 成績管理手段
- 25 配信手段
- 63 ランキング通知手段

13

14

70 キャラクター

73 猫

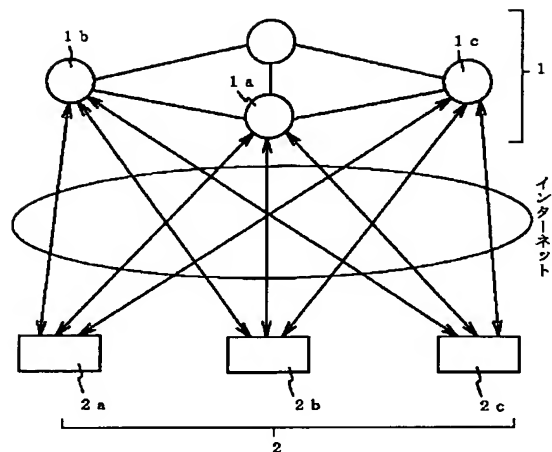
74 ネズミ

* 75 飛行船

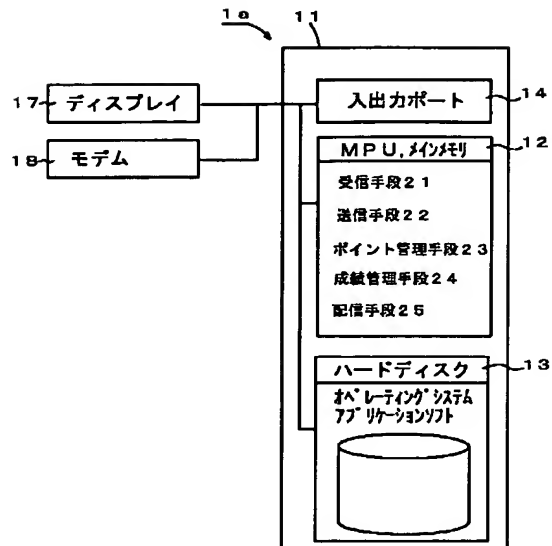
H ハンマー

*

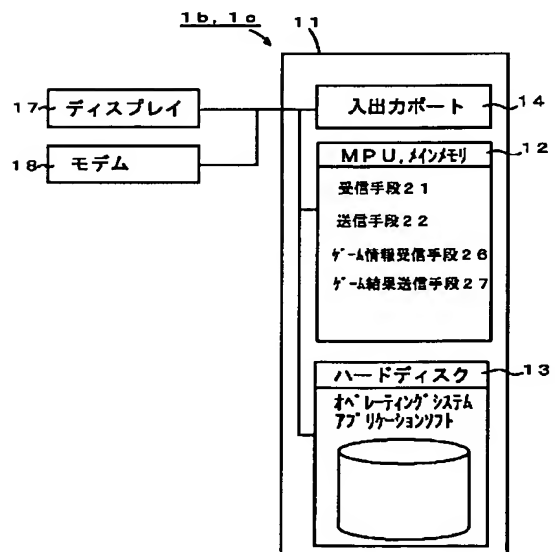
【図1】



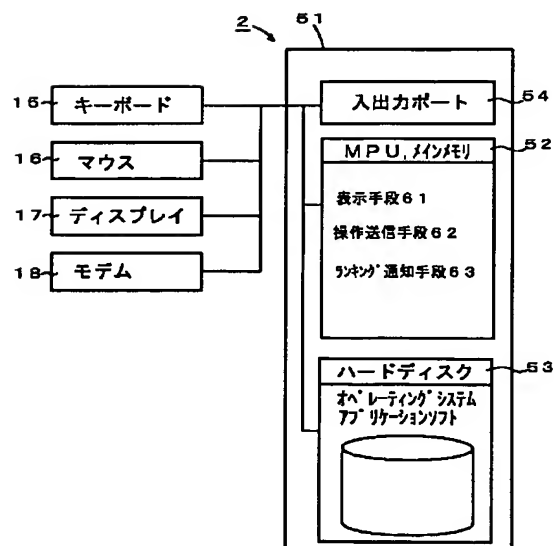
【図2】



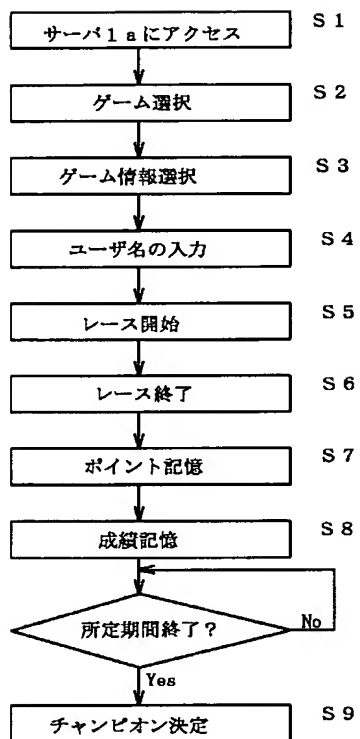
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

Webブラウザ

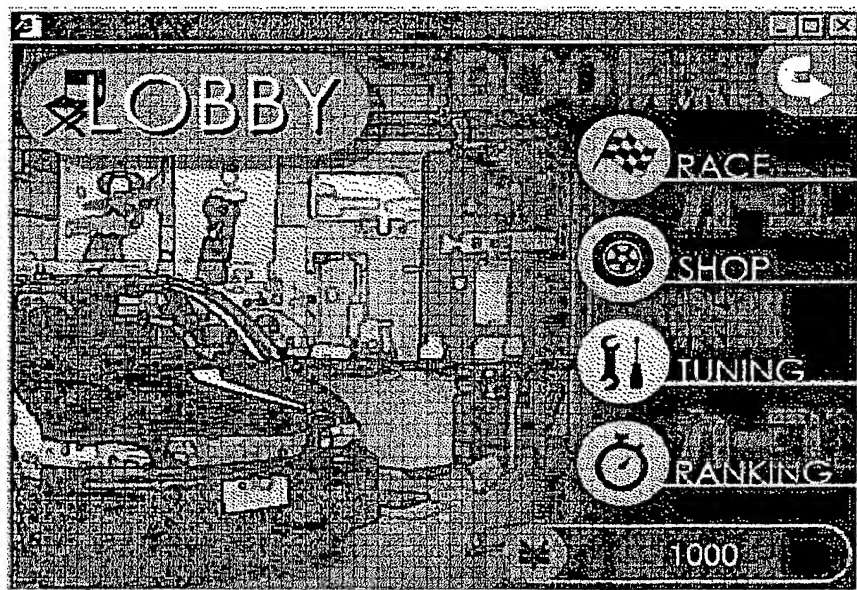
カー○○○○倶楽部 カー

○倶楽部 カー○○○○倶楽

○○○○倶楽部 カー○○

名前を入れてください

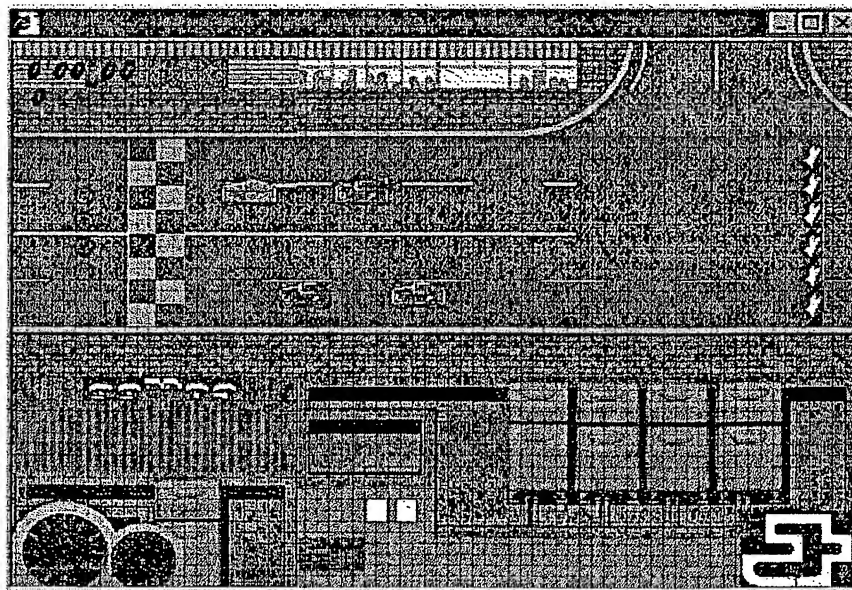
【図8】



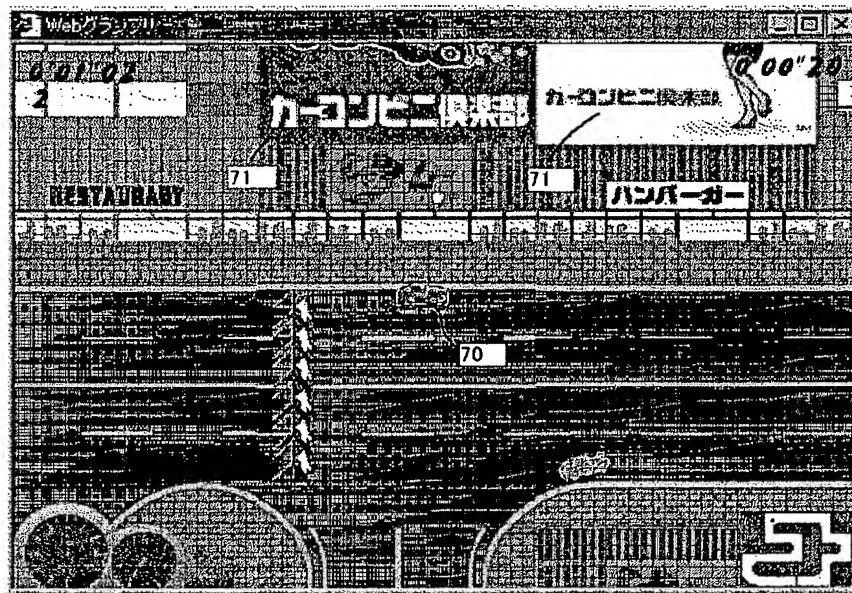
【図9】



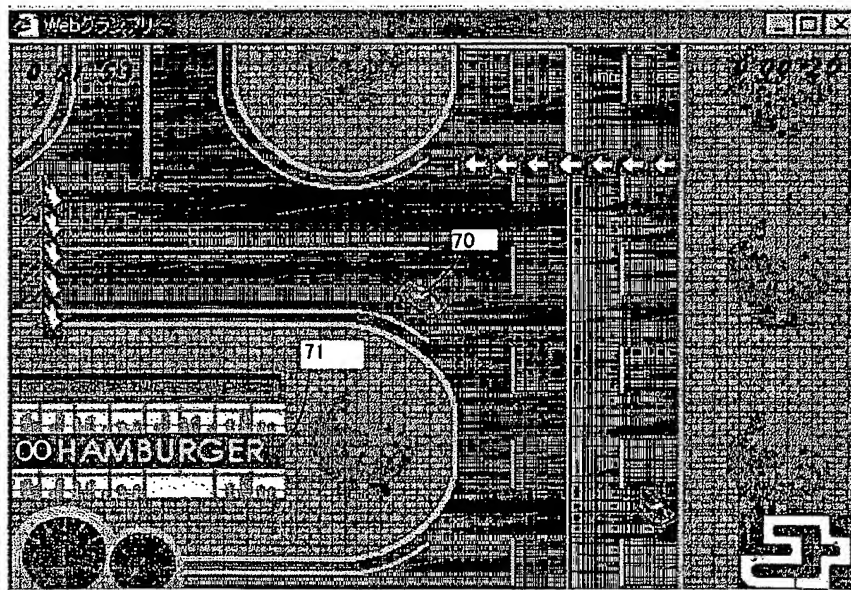
【図10】



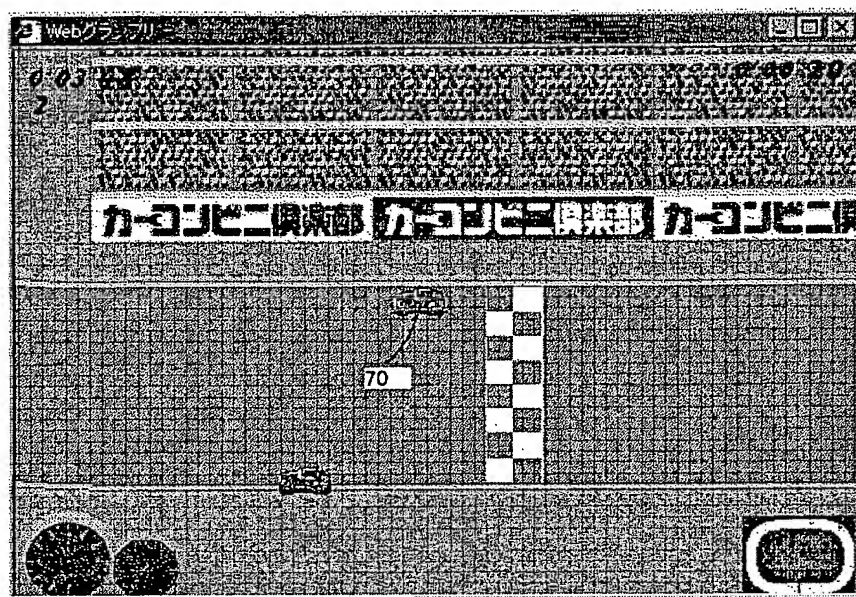
【図11】



【図12】



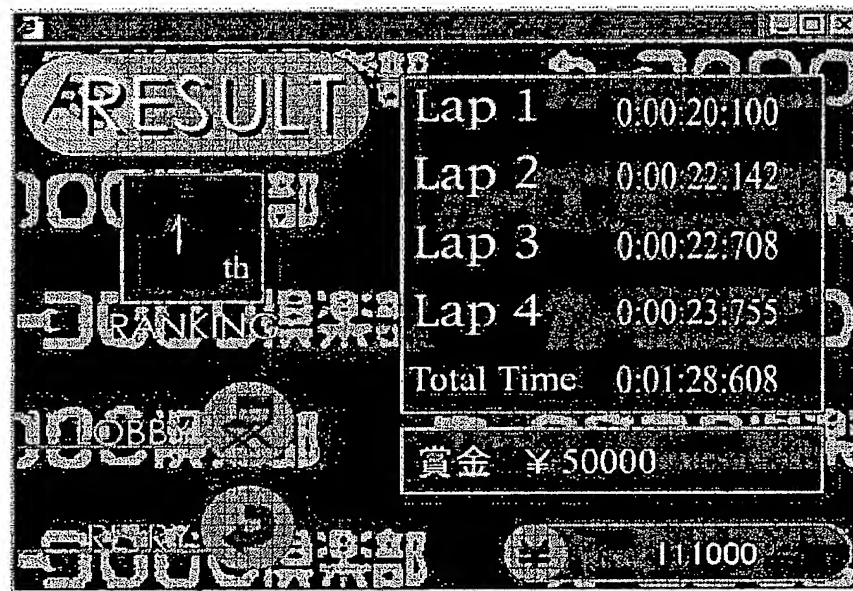
【図13】



【図14】



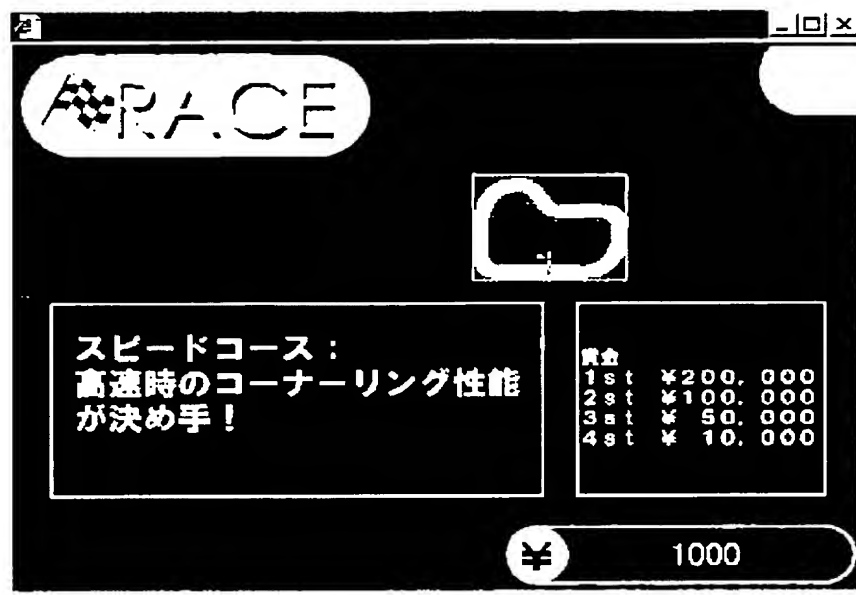
【図15】



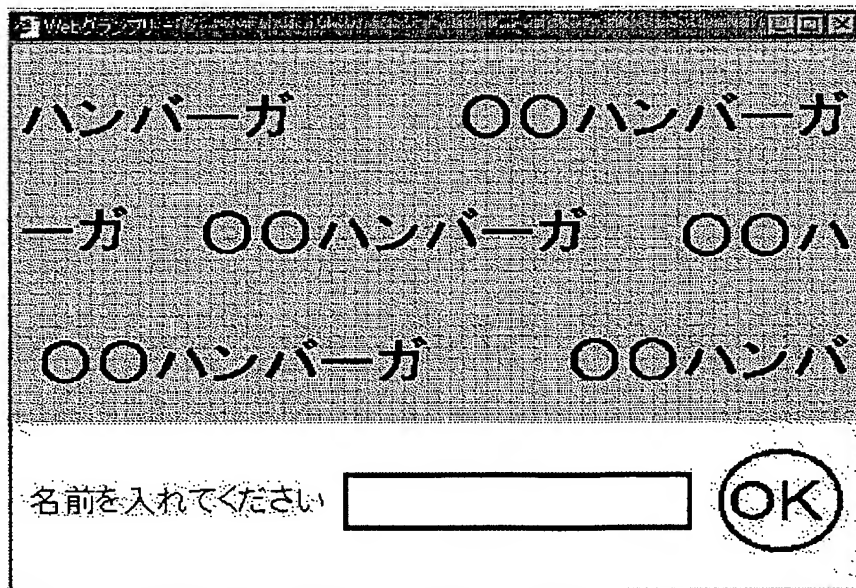
【図16】



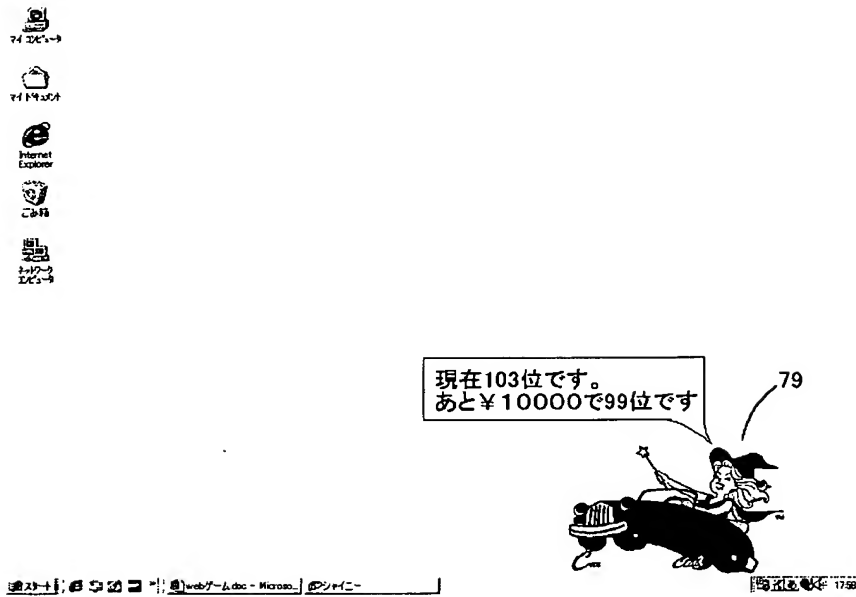
【図17】



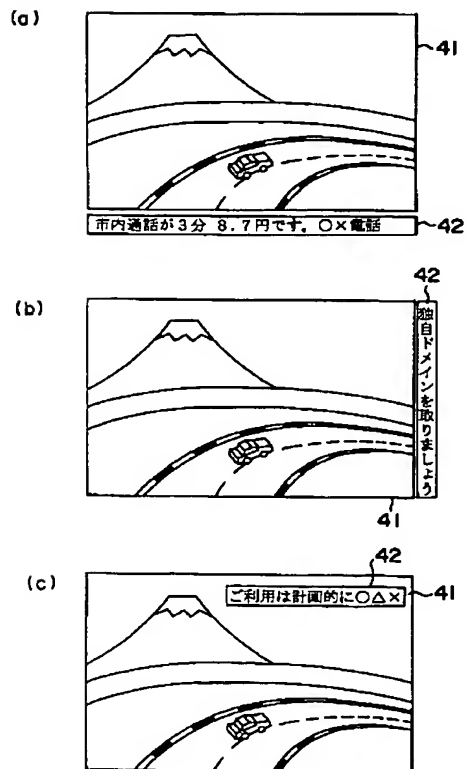
【図18】



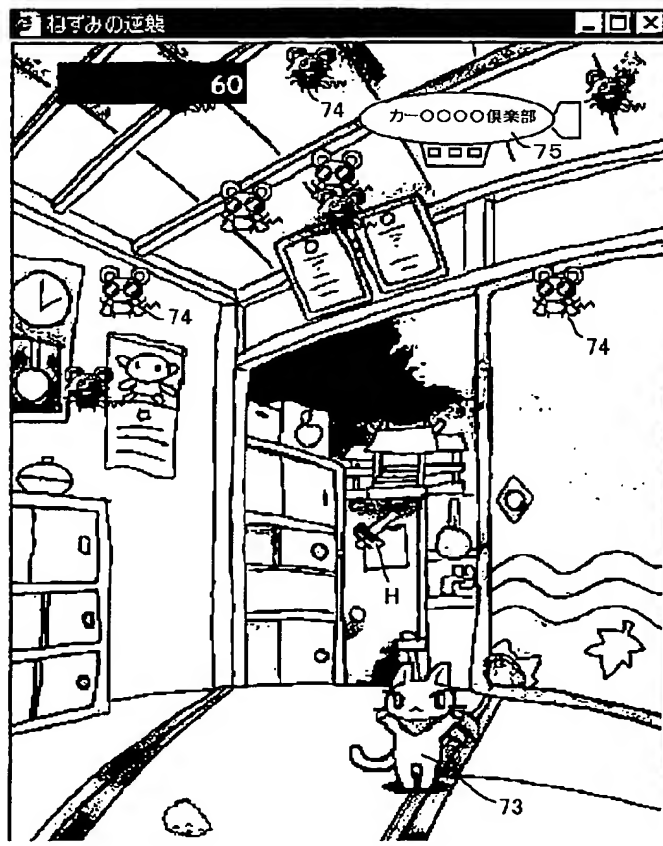
【図19】



【図21】



【図20】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.⁷

G 0 6 F 17/60

識別記号

3 2 4

3 2 6

5 0 2

F I

G 0 6 F 17/60

テーマコード(参考)

3 2 4

3 2 6

5 0 2

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

☐ BLACK BORDERS

☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES

☒ FADED TEXT OR DRAWING

☐ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING

☐ SKEWED/SLANTED IMAGES

☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS

☐ GRAY SCALE DOCUMENTS

☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT

☒ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY

☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.